

國際籃聯3x3比賽規則

比賽場地及用球	一個標準的3x3比賽場地面積是寬15米，長11米 所有組別賽事應採用官方3x3比賽用球
球隊成員	4名球員，包括3名場上球員及1名替補員 備註：國際籃聯3x3官方賽事必須有3名場上球員才能開始比賽
裁判員	1名或2名
計時員/記錄員	最多2名
暫停	每隊有暫停1次，另有電視暫停2次，分別在比賽至6:59及3:59後首次死球時，暫停時間為30秒
比賽開始的球權	擲毫 備註：擲毫獲勝的球隊可選擇比賽開始的球權或選擇可能進行的加時的球權
得分	在圓弧內投球中籃，應獲得1分。若在圓弧外投球中籃，應獲得2分
比賽時間及得分限制	比賽時間：每場10分鐘 得分限制：21分，僅適用於常規比賽時間 備註：若沒有設置比賽計時鐘，主辦單位可決定比賽時間及/或採用突然死亡的分數。國際籃聯建議採用與比賽時間相配合的得分限制：10分鐘/10分；15分鐘/15分；21分鐘/21分
加時	首先獲得2分的球隊獲勝
投籃時鐘	12秒 備註：若沒有設置投籃時鐘，裁判應讀倒數最後5秒鐘以作警告
投籃犯規的罰球	犯規發生在圓弧內，罰球1次。若犯規發生在圓弧外，罰球2次
球隊犯規限制	球隊犯規6次
球隊犯規達7、8及9次罰則	罰球2次
球隊犯規達10次或以上罰則	罰球2次及球權
技術犯規罰則	罰球1次，球權不變
違反運動道德犯規罰則	罰球2次。若球隊犯規達10次或以上，罰球2次及球權 計算球隊犯規2次
取消比賽資格犯規罰則	罰球2次及球權 計算球隊犯規2次
球中籃後的球權	防守方在球籃下方獲得球權，運球至圓弧外或傳球至圓弧外球員 防守隊不得在球籃下方的「無撞人半圓」區域進行防守
死球後的球權	在圓弧外(圓弧頂)進行球權轉換
防守籃板球或攔截球後的球權	運球或傳球至圓弧外
跳球情況的球權	防守方獲得球權
替補	死球情況下，進行球權轉換前 替補員待被替補球員在正對球籃的端綫離場並與他進行身體接觸後方可進場。替補無須裁判和記錄台人員執行

備註：

*球員雙足均不在圓弧內或踏在圓弧上，則被視為在「圓弧外」

**「國際籃球規則」適用於上述條文中沒有提及的所有比賽情況

***關於球隊排名、被判失敗、棄權、抗議及取消比賽資格，請參考「國際籃聯3x3比賽規則」文字版

國際籃聯3x3比賽規則

2019年1月

最新發佈的「國際籃球規則」適用於「國際籃聯3x3比賽規則」及「官方解釋」中沒有提及的所有比賽情況。

第1條 比賽場地及用球

- 1.1. 比賽在設有一個球籃的3x3籃球場上進行。一個標準的3x3比賽場地面積是寬15米，長11米。場地應設有標準籃球場的區域，包括罰球綫(5.80米)，2分綫(6.75米)及球籃下方的「無撞人半圓」區域。可使用傳統籃球場的半個比賽場地。
- 1.2. 所有組別賽事應採用官方3x3比賽用球。

備註：

1. 3x3基層賽事可在任何地方進行，若在場地設置界綫，可因應空間作出調整。但國際籃聯3x3官方賽事必須完全符合上述規格，包括使用投籃時鐘已安裝在防撞墊內的籃球架。
2. 奧林匹克運動會賽事、3x3世界盃(包括U23及U18)、地區盃(包括U18)及3x3世界巡迴賽，均為國際籃聯官方賽事。

第2條 球隊

每隊應包括4名球員(3名場上球員及1名替補員)。

備註：不允許教練員在比賽場地及/或觀眾席上指導比賽。

第3條 比賽職員

比賽職員應包括2名裁判員及3名記錄台人員。

備註：第3條規定不適用於基層賽事。

第4條 比賽開始

- 4.1. 比賽開始前，兩隊應同時熱身。
- 4.2. 以擲毫方式決定哪一隊獲得比賽開始的球權。擲毫獲勝的球隊可選擇比賽開始的球權或選擇可能進行的加時的球權。
- 4.3. 每隊必須有3名場上球員才能開始比賽。

備註：基層賽事無須強制執行第4.3條規定。

第5條 得分

- 5.1. 每一次圓弧內投球中籃(1分投籃區)應獲得1分。
- 5.2. 每一次圓弧外投球中籃(2分投籃區)應獲得2分。
- 5.3. 每一次罰球中籃應獲得1分。

第6條 比賽時間/比賽勝方

- 6.1. 常規比賽時間為每場10分鐘。死球及罰球時，應停止比賽計時鐘。球權轉換完成後、進攻隊持球在手時，應重新啟動比賽計時鐘。
- 6.2. 常規比賽時間結束前，首先獲得21分或以上的球隊獲勝。此“突然死亡”規則僅適用於常規比賽時間，而不適用於可能進行的加時情況。
- 6.3. 若常規比賽時間結束後得分相等，應進行加時。加時開始前應有1分鐘休息時間。加時中首先獲得2分的球隊獲勝。
- 6.4. 若球隊在預定的比賽開始時間沒有3名已準備好上場的球員，則因棄權而輸掉比賽。當出現棄權，比賽得分應記錄為W-0或0-W(“W”代表獲勝)。
- 6.5. 若球隊在比賽結束前離場或該隊所有球員因受傷及/或被取消比賽資格，應被判失敗。此情況下，獲勝球隊可選擇保持其得分或選擇對方因棄權而輸掉比賽的規定。任何情況下被判失敗的球隊得分應記錄為0。
- 6.6. 球隊被判失敗或以不正當方式棄權，應被取消參賽資格。

備註：

1. 若沒有設置比賽計時鐘，主辦單位可決定比賽時間及/或採用突然死亡的分數。國際籃聯建議採用與比賽時間相配合的得分限制：10分鐘/10分；15分鐘/15分；21分鐘/21分。
2. 在基層賽事，無須強制執行第6.4條規定。

第7條 犯規/罰球

- 7.1. 球隊犯規達6次後，即處於加罰狀態。按照第16條規定，球員不會因個人犯規次數而失去比賽資格。
- 7.2. 若投球不中籃，投籃犯規發生在圓弧內應判罰球1次，若投籃犯規發生在圓弧外應判罰球2次。
- 7.3. 若投球中籃，得分有效及投籃球員獲得罰球1次。

- 7.4. 違反運動道德犯規及取消比賽資格犯規應計算球隊犯規2次。球員第1次違反運動道德犯規，應判罰球2次，但沒有球權。所有取消比賽資格犯規及球員第2次違反運動道德犯規，應判罰球2次及球權。
- 7.5. 球隊犯規達7、8及9次應判罰球2次。球隊犯規達10次或以上應判罰球2次及球權。此條文也適用於違反運動道德犯規及投籃犯規，但不按照第7.2、7.3及7.4條規定執行。
- 7.6. 所有技術犯規應判罰球1次。罰球後，恢復比賽如下：
- 若防守球員被判技術犯規，投籃時鐘應重設。
 - 若進攻隊被判技術犯規，投籃時鐘應接續計時。

備註：進攻犯規不應判罰球。

第8條 球的打法

- 8.1. 投球中籃或最後1次罰球中籃後(若有附加球權除外)：
- 非得分隊球員在球籃下方(不是端綫外)運球或傳球至圓弧外場區繼續比賽。
 - 防守隊不得在球籃下方的「無撞人半圓」區域進行防守。
- 8.2. 投球不中籃或最後1次罰球不中籃後(若有附加球權除外)：
- 若進攻隊搶獲籃板球，可繼續試圖投籃而不須使球回到圓弧外。
 - 若防守隊搶獲籃板球，則必須使球回到圓弧外(通過傳球或運球)。
- 8.3. 若防守隊攔截或封阻而獲得球，必須使球回到圓弧外(通過傳球或運球)。
- 8.4. 任何球隊在死球情況下獲得球權，應以球權轉換恢復比賽。防守球員應在圓弧頂將球傳交給弧綫外的進攻球員。
- 8.5. 球員雙足均不在圓弧內或踏在圓弧上，則被視為在“圓弧外”。
- 8.6. 發生跳球情況時，球權應判給防守隊。

第9條 拖延比賽

- 9.1. 拖延或不積極比賽(例如不試圖得分)，應視作違例。
- 9.2. 若比賽場地有設置投籃時鐘，球隊必須在12秒內試圖投籃。進攻球員與防守球員轉換球權後或中籃後在球籃下方持球在手時，應立即啟動投籃時鐘。

9.3. 若球回到圓弧外後，進攻球員在圓弧內背向或側向球籃運球超過5秒，應視作違例。

備註：若比賽場地沒有設置投籃時鐘而球隊不積極試圖投籃時，裁判應讀倒數最後5秒鐘以作警告。

第10條 替補

死球情況下，進行球權轉換或執行罰球前，任何球隊均可以進行替補。替補員待被替補球員離場並與他進行身體接觸後方可進場。替補必須在正對球籃的端綫外進行及無須裁判及記錄台人員執行。

第11條 暫停

11.1. 每隊有暫停1次。任何球員或替補員均可在死球情況下請求暫停。

11.2. 主辦單位因應電視製作，可以決定在所有比賽中提供電視暫停2次，分別在比賽計時鐘顯示6:59及3:59後首次死球時進行。

11.3. 所有暫停時間應為30秒。

備註：暫停及替補只能在死球情況下進行，但不適用於活球情況下進行(第8.1條規定)。

第12條 使用錄像片段

12.1. 若有提供即時重播系統(IRS)，裁判可在比賽中覆核以下情況：

1. 比賽期間的任何時間內，覆核比賽得分或當比賽計時鐘、投籃時鐘發生故障時覆核時間。
2. 決定常規比賽時間結束時的最後一次投籃是否有效及/或該投籃應獲得1分或2分。
3. 在常規比賽時間或加時的最後30秒任何比賽情況。
4. 球隊請求挑戰。

12.2. 若球隊提出抗議(第13條規定)，官方錄像片段只適用於決定比賽時間結束時的最後一次投籃是否有效及/或該投籃應獲得1分或2分。

備註：請求挑戰只適用於奧林匹克運動會、世界盃(只限公開組別)及世界巡迴賽，以及配合個別比賽規則要求及使用IRS的可行性。

第13條 抗議程序

若球隊認為裁判的判決或在比賽中發生的任何情況對其利益有損時，必須以下列程序提出抗議：

1. 該隊球員在比賽結束後、裁判簽署前，應立即在記錄表上簽名。

2. 在30分鐘之內，球隊須向競賽主管提交一份抗議書及繳付200美元保證金。若抗議被接納，保證金將發還。

第14條 球隊排名

下列分類原則適用於小組排名及賽事的整體排名(巡迴賽排名除外)。

若球隊在賽事的同一階段成績相同，應順序按下列步驟決定出線席位：

1. 獲勝場數最多的隊(若小組賽場數不相等，則使用獲勝率)。
2. 對賽成績(則考慮勝或負，但僅適用於同一小組內)。
3. 平均得分最多的隊(不包括因對方棄權而獲勝的得分)。

經上述三個步驟後，若球隊成績仍然相同，則擁有較高種子排名的球隊出線。

巡迴賽排名(巡迴賽的定義為一系列相關的賽事)應以共同方式計算，即以球員(若球員可於每個賽事中組織新球隊)或球隊(若球員於整個巡迴賽中只可代表一支球隊出賽)作單位。應順序按以下排列巡迴賽排名：

- i. 最後一個賽事或之前的排名，而該排名已取得巡迴賽決賽資格。
- ii. 每站巡迴賽最後排名中取得的巡迴賽排名積分。
- iii. 巡迴賽中獲勝場數最多的隊(若比賽場數不相等，則使用獲勝率)。
- iv. 巡迴賽中平均得分最多的隊(不包括因對方棄權而獲得的得分)。
- v. 巡迴賽排名於計算每站賽事排名時同時產生，以計算出線資格的排名。

不論任何規模的賽事，每個巡迴賽賽事均會獲得巡迴賽積分，以計算巡迴賽排名：

賽事排名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17-32	33+
巡迴賽積分	100	80	70	60	50	45	40	35	20	18	16	14	12	11	10	9	3	1

備註：每站巡迴賽都會為該站參賽球隊計算排名，不論球隊會否參與下一站賽事。

第15條 種子排名規則

球隊種子排名按照球隊排名積分(賽事前球隊最佳3名球員排名積分總和)而定。若球隊排名積分相同，應在賽事前隨機決定。

備註：在國家隊賽事，種子排名將按照「3x3聯會排名」決定。

第16條 取消比賽資格

任何球員被判違反運動道德犯規2次(不適用於技術犯規)應被取消比賽資格及主辦單位可進一步取消其參賽資格。球員涉及暴力、言語或身體攻擊行為、以不正當方式影響比賽結果、違反國際籃聯反興奮劑條列(「國際籃聯內部規則」第4冊)或國際籃聯道德守則(「國際籃聯內部規則」第1冊第2章)，主辦單位應取消其參賽資格。根據該隊成員對上述行為的參與程度(包括不採取行動)，主辦單位有權取消球隊的參賽資格。國際籃聯有權在賽事監管中實施紀律制裁，play.fiba3x3.com的條款及細則、「國際籃聯內部規則」，不受因第16條規定下取消比賽資格而影響。

第17條 U12組別的調整

建議在U12組別對規則進行以下調整：

1. 若情況許可，籃圈高度可降至2.60米。
2. 加時中首先得分的球隊獲勝。
3. 不設置投籃時鐘。但球隊不積極試圖投籃，裁判應讀倒數最後5秒鐘以作警告。
4. 加罰狀態並不適用。除投籃犯規、技術犯規及違反運動道德犯規外，所有犯規應執行球權轉換。
5. 不設暫停。

備註：若情況許可，可運用第6條規定備註中所提供的彈性方案。

完。